



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Diseño de Indumentaria - Niños
<b>CÓDIGO</b>	:	DM211
<b>CICLO</b>	:	201801
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Montenegro Lee, Liliana Beatriz</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	3
<b>SEMANAS</b>	:	16
<b>HORAS</b>	:	2 H (Teoría) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	Diseño y Gestión en Moda

## II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

## III. INTRODUCCIÓN

Descripción:

El curso de Diseño Indumentaria Niños es uno de los cursos de la especialidad en la Carrera de Diseño y Gestión en Moda, de carácter práctico y teórico, dirigido a los estudiantes del quinto ciclo, que busca desarrollar la Competencia de Diseño.

El mercado infantil es actualmente mucho más atractivo que en el pasado, tanto en el plano internacional como en el local se han desarrollado muchos tipos de negocios, y nichos de mercado con diversidad de propuestas, ya que cada vez los agentes demandantes van creciendo en exigencia y en cantidad.

Propósito:

El curso le permitirá al estudiante conocer el potencial que tiene el universo infantil, cómo explotarlo y concretarlo en una propuesta de diseño eficaz y competitiva donde además de utilizar las mejores herramientas técnicas puedas utilizar el mejor criterio analítico comercial para que tu creación encaje competitivamente en un mercado específico del universo infantil.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante diseña una colección de prendas para niños con criterio creativo y comercial.

COMPETENCIA GENERAL: PENSAMIENTO INNOVADOR

NIVEL: 2

DEFINICION: Reconoce problemas/oportunidades y aplica herramientas de pensamiento divergente y convergente para analizarlos de manera convencional.

COMPETENCIA ESPECIFICA: INTEGRACIÓN DEL SENTIDO.

NIVEL:2

DEFINICION:Compara los elementos estéticos y comerciales de la investigación.

COMPETENCIA ESPECIFICA: DISEÑO

NIVEL:2

DEFINICION: Representa un concepto asociado a la creatividad, la indumentaria y la figura humana de manera ordenada.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 UNIVERSO DEL MERCADO INFANTIL.

#### LOGRO

Competencia(s): Pensamiento innovador / integración del sentido / diseño.

Logro de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante compara las características técnicas y comerciales de los diferentes mercados infantiles.

#### TEMARIO

Contenido 1

TEMARIO:

SEMANA 1:

- Introducción a los conceptos, mercados y temas principales de la indumentaria de niños.

SEMANA 2:

- Análisis de mercado y entendimiento de la evolución de las prendas por temporadas.

Consigna TA1.

Actividad de aprendizaje

Puesta en común sobre TAREA ACADÉMICA I.

MANEJO DE REFERENTES.

ACTIVIDAD EN CLASE SOBRE MERCADOS.

TRABAJO DE CAMPO

Evidencia del aprendizaje

Bibliografía

**HORA(S) / SEMANA(S)**

24 horas / 6 semanas

### UNIDAD N°: 2 PROCESO Y METODOLOGÍA.

#### LOGRO

Competencia(s): Pensamiento crítico / integración del sentido / diseño.

Logro de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante determina el concepto y la diagramación de su colección según el mercado objetivo y la teoría de colección utilizada anteriormente.

### **TEMARIO**

Contenido 2

SEMANA 3:

Revisión de la TA1.

Consigna del Trabajo Parcial.

SEMANA 4:

- Pirámide de mix de producto.

- Puesta en común sobre la tarea académica 1.

SEMANA 5:

Diseño de línea grafica textil aplicada a una colección de ropa de niños.

SEMANA 6:

Diseño de línea grafica textil aplicada a una colección de ropa de niños.

SEMANA 7:

Diseño de línea grafica textil aplicada a una colección de ropa de niños.

SEMANA 8:

Trabajo parcial.

Actividad de aprendizaje

PUESTA EN COMÚN EN LAS SESIONES.

ANÁLISIS DE CASOS.

REFERENTES GRÁFICOS Y ESTÉTICOS.

Evidencia del aprendizaje

TAREA ACADÉMICA 1

TRABAJO PARCIAL

Bibliografía

**HORA(S) / SEMANA(S)**

24 horas / 6 semanas

### **UNIDAD N°: 3 DISEÑO DE INDIVIDUALIDAD DE MARCA Y DESARROLLO DE COLECCIÓN.**

#### **LOGRO**

Competencia(s): Pensamiento crítico / integración del sentido / diseño.

Logro de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante propone diseños creativos como consecuencia de la investigación y experimentación realizadas en una colección con líneas de producto y mix de líneas.

#### **TEMARIO**

Contenido 3

SEMANA 9:

Desarrollo de colección partiendo de las texturas visuales.

Consigna Tarea Académica 2.

SEMANA 10:

- Desarrollo de recursos.
- Revisión de subseries.
- Revisión de sistemas tipológicos.

SEMANA 11:

- Revisión de Tarea Académica 2.

SEMANA 12:

Puesta en común de Tarea Académica 2.

Comienzo del desarrollo de layout de colección hacia el proyecto final.

Consigna de trabajo final.

Actividad de aprendizaje

PUESTA EN COMÚN EN LAS SESIONES.

REFERENTES GRÁFICOS Y ESTÉTICOS.

DESARROLLO DE PUNTOS DE VENTA Y ACCIONES DE VENTA PARA LA COLECCIÓN.

Evidencia del aprendizaje

TAREA ACADÉMICA 2

Bibliografía

**HORA(S) / SEMANA(S)**

16 horas / 4 semanas

#### **UNIDAD N°: 4 FICHAS TÉCNICAS Y VALIDACIÓN DE PORTAFOLIO.**

##### **LOGRO**

Competencia(s): Pensamiento crítico / integración del sentido / diseño.

Logro de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante aplica ordenadamente diseños propios en las Fichas Técnicas.

##### **TEMARIO**

Contenido 1

SEMANA 13:

- Fichas técnicas y el proceso de fabricación.
- Las partes de una ficha técnica.

SEMANA 14:

- Revisión de ficha técnica y outfit para el trabajo final.

SEMANA 15:

- Revisión de ficha técnica y outfit para el trabajo final.

SEMANA 16:

Trabajo final.

Actividad de aprendizaje

PUESTA EN COMÚN EN LAS SESIONES.

Ejercicios sobre ficha técnica.

Análisis de casos.

Evidencia del aprendizaje

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO 1

TRABAJO FINAL 1

Bibliografía

**HORA(S) / SEMANA(S)**

16 horas / 4 semana

## VI. METODOLOGÍA

El curso tiene una metodología de carácter teórico y práctico, motivando el desarrollo de la creatividad y del análisis de cada alumno.

El contenido del curso se transmitirá a través de conceptos teóricos de naturaleza técnica y comercial expuestos a través de archivos en power point, videos y proyecciones, y a través de talleres de interacción profesor-alumno, donde se propicia el diálogo, la reflexión y la discusión de sus avances en cada clase para encontrar en conjunto la mejor propuesta posible considerando la investigación y estilo del alumno.

El sistema de evaluación considera las notas de evaluación de desempeño (DD), tres trabajos (TB), Trabajo Parcial (TP) y Trabajo final (TF) los cuales serán aplicados buscando demostrar las habilidades desarrolladas durante el curso.

Con las evaluaciones periódicas se reforzarán cada unidad, para lograr que los estudiantes lleguen a interpretar y confeccionar los diseños propuestos con un enfoque creativo dirigido a prendas de niño.

## VII. EVALUACIÓN

### FÓRMULA

$$15\% (TA1) + 25\% (TP1) + 20\% (TA2) + 5\% (DD1) + 35\% (TF1)$$

TIPO DE NOTA	PESO %
TA - TAREAS ACADÉMICAS	15
TP - TRABAJO PARCIAL	25
TA - TAREAS ACADÉMICAS	20
DD - EVAL. DE DESEMPENO	5
TF - TRABAJO FINAL	35

### VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TA	TAREAS ACADÉMICAS	1	SEMANA 4	Trabajo individual. Estudio de mercado.	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	SEMANA 8	DESARROLLO DE LÍNEA PRINT Y MATERIALIZACIÓN DE PRINTS EN DISTINTOS MATERIALES.	NO
TA	TAREAS ACADÉMICAS	2	SEMANA 12	Preentrega de avance del trabajo final.	NO
DD	EVAL. DE DESEMPEÑO	1	SEMANA 15	Reúne las evaluaciones y la participación en clase del estudiante a lo largo del ciclo.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	SEMANA 16	Trabajo individual. OUTFIT+ FICHA TÉCNICA DETALLADA DEL OUTFIT.	NO

### IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

#### BÁSICA

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS, Centro De Información. Catálogo en línea:  
<http://bit.ly/DM211-201801>.

#### RECOMENDADA

(No necesariamente disponible en el Centro de Información)

FAERM, S (2011) Moda : curso de diseño. Primera. 1. Barcelona. Parramón: